

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Z. (2016). Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(1), 9–20. <http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Alwan, A. Z. (2020). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus Tuna Rungu. *Joined Journal (Journal of Informatics Education)*, 3(1), 8. <https://doi.org/10.31331/joined.v3i1.1063>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Education and Development*, 9(4), 426–432.
- Dewi, I. G. A. B. S., & Ganing, N. N. (2022). Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Dua Dimensi Pada Muatan Bahasa Inggris Materi Pengenalan Kosa Kata. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 81–87. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i1.45896>
- Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif penjumlahan pada bilangan bulat untuk siswa kelas IV sekolah dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 9. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.3059>
- Dewi, T. (2015). Implementasi Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Ekonomi Di Sekolah. *Jurnal Promosi*, 3(2), 1–10. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i2.328>
- Diputra, K. S. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v5i2.8475>
- Dony, N. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMPN 1 RAO). *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 6(2), 106–118. <https://www.researchgate.net/publication/321193593A>
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA Untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan*

Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa, 2(1), 1–11.

- Farida, E. (2019). Media Pembelajaran Teknologi Digital Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa Pada Abad-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 3(2), 457–476. <https://doi.org/10.26811/didaktika>
- Gading, I.K., Suja, W., Sudarma, I.K., Divayana, D.G.H., & Widiana, I.W. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Undiksha Press
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Kebutuhan Multimedia Interaktif Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21 . *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.
- Hartanti, D. (2019). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Hefniy, H., & Safiah, S. (2020). Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini. *MANAGERE : Indonesian Journal of Educational Management*, 2(1), 109–122. <https://doi.org/10.52627/ijeam.v2i1.31>
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Huda, M. M., & Insani, M. D. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Sistem Organisasi Kehidupan Berbasis Game Edukasi. *Jurnal MIPA Dan Pembelajarannya*, 1(3), 173–179. <https://doi.org/10.17977/um067v1i3p173-179> Pengembangan
- Humaida, R. T., & Suyadi, S. (2021). Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini melalui Penggunaan Media Game Edukasi Digital Berbasis ICT. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 4(2), 78–87. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i2.98>
- Husna, M. dkk. (2017). *Peran Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar*. Prosiding TEP & PDs, 34-41. <https://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/840>
- Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2018). *Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era*. 28–31. http://ejurnal.mecrubuana-yogya.ac.id/index.php/prosiding_kopen/article/view/1073
- Indrayani, I. G. A. P. U., Astawan, I. G., & Sumantri, M. (2021). Media Pembelajaran Audio Visual Berorientasi Nilai Karakter pada Materi Siklus

- Air. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 238–247.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.36199>
- Irawati, F., Kartikasari, F. D., & Tarigan, E. (2021). Pengenalan Energi Terbarukan dengan Fokus Energi Matahari kepada Siswa Sekolah Dasar dan Menengah. *Publikasi Pendidikan*, 11(2), 164.
<https://doi.org/10.26858/publikan.v11i2.16413>
- Irsya, A., Annas, R., & Kurniawan, I. (2019). Game Edukasi Pembelajaran Bahasa Inggris Umtuk Pengenalan Benda-benda di Rumah Bagi Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 9(September), 78–92.
<https://doi.org/10.34010/jati.v9i2>
- Jannah, D. R. N., & Atmojo, I. R. W. (2022). Media Digital dalam Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Abad 21 pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1064–1074.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2124>
- Karo, I. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM : Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 6. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Khaeriyah, E., Saripudin, A., & Kartiyawati, R. (2018). Penerapan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 102.
<https://doi.org/10.24235/awlad.v4i2.3155>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68.
<https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Leksana, D. M. (2015). Pengembangan Modul Bimbingan Karir Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kematangan Karir Siswa. *Akademika*, 9(2), 290–298. <https://doi.org/10.30736/akademika.v9i2.69>
- Lufti, A. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Membaca Berbasis Game Edukasi Untuk Kelas I SD Telkom Makassar. *Jurnal Celebes Education Review*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/https://doi.org/10.37541/>
- Muakhirin, B. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* 18(01), 51–55. <https://journal.uny.ac.id/index.php/cope/article/viewFile/2933/2453>
- Muin, A. (2017). Keterampilan Berbasis Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Seni Budaya di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 133–135. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ijes.v20i2.4821>
- Mustaji and Angko. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Dengan Model ADDIE

- Untuk Mata Pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Oktafiani, D., Nulhakim, L., & Alamsyah, T. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia Interaktif Menggunakan Adobe Flash Pada Kelas IV. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 527–540. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.29261>
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. (2017). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 3(1), 337–348. <https://doi.org/https://doi.org/10.31932/jpdp.v3i1.53>
- Prasetyawati, P. (2016). Analisis Proses Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning Dalam Pendekatan Saintifik Pada. *E-Jurnal Katologis*, 4(10), 130–137.
- Prasetyo, M. F., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Permainan Monomath Pada Materi Persamaan Garis Lurus Bagi Siswa Kelas Viii Smp Negeri 10 Salatiga. *Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga*, 5(1), 14–26. <https://media.neliti.com/media/publications/269920-pengembangan-permainan-monomath-pada-mat-cc2a9305.pdf>
- Pt, N. L., Radha, S., & Suarjana, I. (2021). *Belajar Matematika dengan LKPD Berbasis Kontekstual*. 26(2), 204–213.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/cefars/article/view/63/34>
- Purwaningrat, K. W., Antara, P. A., & Suarjana, I. M. (2021). Instrumen Penilaian Perseptual Motorik Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP SD. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1), 128–138. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v9i2.33225>
- Purwanto. (2019). Sumber Energi. Jakarta: Direktorat Pembinaan Pendidikan Khusus.
- Raharjo, A., I, R., & H, H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif

Matematika Bermuatan Game Edukasi Pada Materi Bangun Ruang Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 95–102. <http://journal.unirow.ac.id/index.php/teladan/article/view/313>

Rahayu, R., & Ismawati, R. (2022). Jurnal Pendidikan MIPA. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 12(September), 682–689. [https://doi.org/ISSN: 2088-02https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589](https://doi.org/ISSN:2088-02https://doi.org/10.37630/jpm.v12i2.589) Minat

Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>

Rayanto, H.I & Sugianti. (2010) Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute

Roffiq, A., Qiram, I., & Rubiono, G. (2017). Media Musik dan Lagu Pada Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(September), 35–40. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26737/jpdi.v2i2.330>

Rohayati, Y., Astra, B., & Suwiwa, G. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game Edukasi Materi Kesehatan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal IKA*, 16(1), 33–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v16i1.19824>

Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Suthoni, S. (2019). Penggunaan Game Edukasi Digital Sebagai Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 39–44. <https://doi.org/10.17977/um031v6i12019p039>

Sinta, K., Astawan, I. G., & Suarjana, I. M. (2021). Belajar Subtema 3 Lingkungan dan Manfaatnya dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 9(2), 211–219. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i2.35919>

Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Invotec*, IX(2), 101–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>

Sukarini, K., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Video Animasi Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 48–56. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>

Supardi, S. U. S., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1), 71–81. <https://doi.org/10.30998/formatif.v2i1.86>

- Surjono, D.H. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press
- Suseno, P. U., Ismail, Y., & Ismail, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 1(2), 59–74. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v1i2.7272>
- Suwiantini, L. A., Jampel, I. N., & Astawan, I. G. (2021). Learn Energy Sources with Interactive Learning Multimedia. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar Vol.*, 5(1), 119–128. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jisd.v5i1.35000>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tashia, B., & Waworuntu, A. (2021). Pengembangan Permainan Edukasi Etik Perjamuan Makan Berbasis Web. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 8(1), 14–22. <https://doi.org/10.53008/kalbiscientia.v8i1.165>
- Tegeh, I., & Kirna, I. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 16. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/ika.v11i1>
- Trinawindu, I. B. K., Dewi, A. K., & Narulita, E. T. (2016). Multimedia Interaktif Untuk Proses Pembelajaran. In *Prabangkara : Jurnal Seni Rupa dan Desain* (Vol. 19, Issue 23, pp. 35–35). <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/prabangkara/article/view/135>
- Umarella, S., Saimima, M. S., & Hussein, S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal IAIN Ambon*, 1, 234–241.
- Wahyu, P., Putra, B., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Sistem Pencernaan Manusia Berorientasi Teori Belajar Ausubel Kelas V Sekolah Dasar*. 26(1), 175–185.
- Wahyuningtyas, N., & Rosita, F. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Pada Materi Kehidupan Sosial Masyarakat Indonesia. *Sejarah Dan Budaya Jurnal Sejarah Budaya Dan Pengajarannya*, 13(1), 34–41. <https://doi.org/10.17977/um020v13i12019p034>
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2017). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, XI(1), 9–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.

<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>

- Wijanarko, Y. (2017). Model Pembelajaran Make a Match Untuk Pembelajaran Ipa Yang Menyenangkan. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 52–59. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1579>
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 254411.
- Wijayanto, R. (2014). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk Kelas 2 Pada MI Nurul Falah Ciater. *AMIK Bina Sarana Informatika Purwokerto*, II(1), 1–11. <https://doi.org/https://doi.org/10.31294/evolusi.v2i1.654>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). Penggunaan multimedia interaktif bermuatan game edukasi untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori , Penelitian Dan Pengembangan*, 2(8), 1024–1029. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/9759/4611>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Zulkarnais, A., Prasetyawan, P., & Sucipto, A. (2018). Game Edukasi Pengenalan Cerita Rakyat Lampung Pada Platform Android. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 3(01), 96–102. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30591/jpit.v3i1.621>